MAPPY



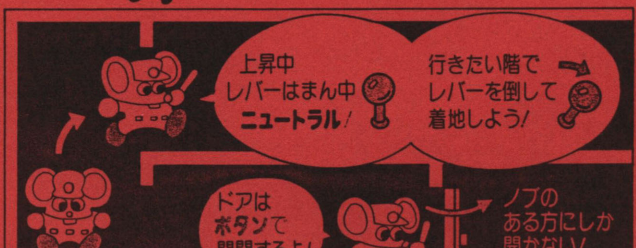


VOL.7

ゲームフリーク

MAPPY
マッピー

●マッピー  をコントロールして、盗品を取り返して下さい。



得点

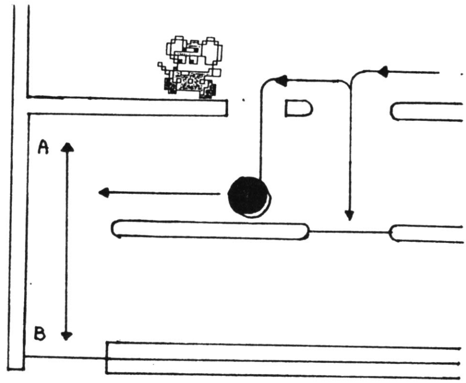


100　200　300　400　500

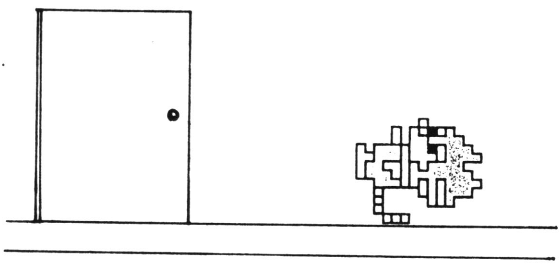
同じ品物を続けて取ると、得点が2倍・3倍……になるよ!

あなにはまる

ニャームコetcが、同じトランポリン上だけを上下する状態をいう。
特に御先祖様をあなにはめるとプレイがとても楽になる。
ここで御先祖様をはめる方法の1つを紹介しよう。（VOL.5参照）
ROUND14において、御先祖様が出現したら、画面左の落とし穴に誘導しておとす。
すると、その後、御先祖様はあなにはまってA.B間でジャンプするだけになるのである。
貴方は、その後、ミューキーズ達の追跡だけを逃れればよい訳だ。



アタック



マッピーの攻撃型の基本。
ボタンでドアを開閉させることによって、ニャームコ、ミューキーズをとばす。1匹とばすと、50てん。御先祖様をドアでアタックすることはできない。
とばされたニャームコらは、しばらくすると復活する。

アップ

トランポリン上を上昇すること。　　cf・ダウン

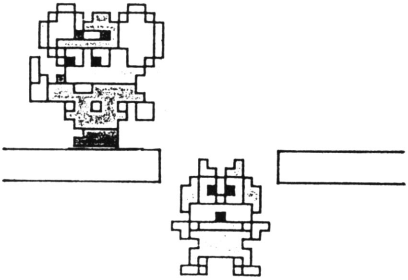
オープニング

ゲームが始まる時にあるデモンストレーション。マッピーが、ニャームコ・ミューキーズを追いかけていくところである。その時、ニャームコ、ミューキーズが走るスピードは、ゲーム機内のディップスイッチで難易度を変えることで変化する。

おっちぬ

落ちて死ぬこと。トランポリンがやぶけて死ぬか、落とし穴におちて死ぬかのどちらかのことをさす。ごくまれにニャームコがおっちぬこともある。ニャームコは動かなくなる。

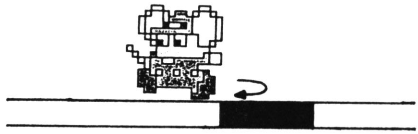
おとしあな



7色に光る床が、8・9・10面・・・で現れる。これは落とし穴だ。
この床の上をマッピーが通ると、そこの床が抜けてしまう。これにミューキーズが落ちると300pts、ニャームコは1000pts。のポイントが加えられる。
ただしマッピーが落ちても死ぬので注意。

おとしあな時限あけ

おとしあなの上を少し歩いて、戻り、トランポリンではねる。そして、どこかのフロアーに着地すると、その時おとし穴があくのだ。
これを時限あけという。

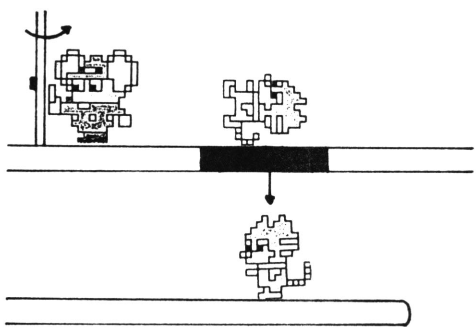


隠れニャームコ

ターゲットの裏に隠れたニャームコのこと。これをクリアーすると、1000てんBONUSで、ニャームコが1000てんの看板（プラカード）をかかげる。

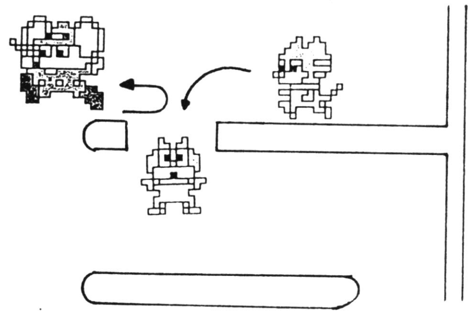
化石

ミューキーズの動きが全く停止してマッピーを追いかけてこない技。
化石を行なうには落とし穴がないとならないが、その方法は2種類ある。
右図はそのひとつで、おとしあな手前のドアーを使ってミューキーズをとばして気絶させる。（おとしあなの上で気絶させること）その後おとしあなをあけて復活したミューキーズがすぐにあなにおちるようにする。
復活したミューキーズがすぐにおとし穴におちると再び気絶するが、それは復活しても追ってくることはない。
何故なら、化石になってしまったからだ。ただし化石に触れると死ぬので注意。



▲ この技は12面で使う。

化石のもうひとつの方法.
行き止まりのフロアーにあるおとしあなで行なう.
金庫手前のおとしあなを時限あけであける.(時限あけ・参照)
その時.行き止まりから戻ってきたミューキーズはおとしあなにおちた後.化石になる.
化石になったミューキーズはパワードアによって流すことができる.流したあとのミューキーズはふつうである.
13.14面でやる技.



かたをはずす.

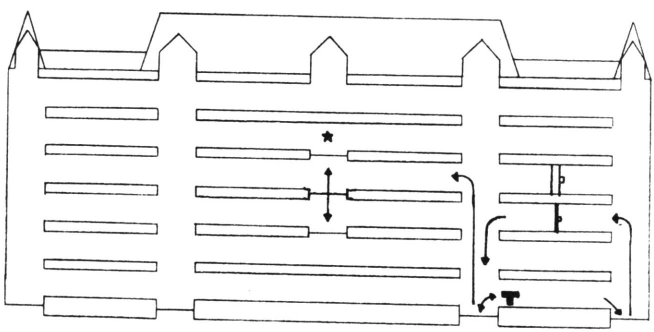
ニャームコの1000てん看板を取った後.その看板がニャームコの肩付近からちぎれていることがある.この状態をいう.
かたがはずれた時.誘導の技(別欄で解説)ができる.

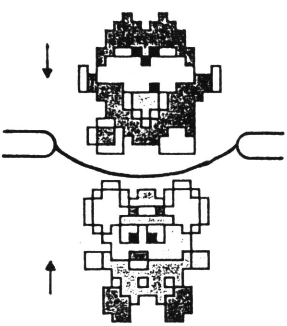
貫通トランポリン

本来.抜けるはずのない青・緑・黄のトランポリンをマッピー.ニャームコ.ミューキーズ.御先祖様が抜けていってしまう現象.

ここで.マッピーに下から上へトランポリンを抜けさせるパターンを紹介してみよう.
ただし.これはROUND8でのみ有効である.(下図参照). 注:逆パターンの時はできない.

(1) まず8ラウンドが始まったら.右のトランポリンをジャンプ.
(2) 続けて下から3段目のフロアーにのって.そのドアーでワープをする。
(3) そのままトランポリンを一回跳ぶが.すぐに右へちょこんと乗ってテレビをとる.
(4) すぐに左へ戻ってトランポリンを跳んで左側の4段目.即ち中央のトランポリンがあるフロアーへのる.
(5) 中央のトランポリンを跳び続けてやぶる.
(6) 下のトランポリンを一回跳ぶと何故か★印の1番上のトランポリンへ抜けてしまう.





トランポリンを抜ける原理について話すと、左図のように
トランポリンの上をキャラクターが跳ねた時、当然トランポリンがしなる。そのしなった状態の時に下から他のキャラクターが上昇してくると、そのキャラクターは、トランポリンを抜けて上へいってしまうのだ。
様はタイミングの問題なのだ。
従がって、マッピだけでなく、ミューキーズが上へ抜けることもある。それは引き抜きと呼ばれている。

先程の8ラウンドでのマッピー貫通トランポリンでは、並行して青トランポリン残しの技も使うことができる。それは"トランポリン色残し"を参照。

気絶

ニャームコ、ミューキーズが ドア・ベル・おとしあなによって、しばらくマヒすること。
ドアの場合、マッピーの操作によって気絶しないと得点対象にならない。

首つり

おとしあながしまる瞬間にマッピーをおとすと、フロアーの間にはさまって、ゲームが進行できなくなるという。このはさまった状態がまるでマッピーが首をつった様なので首つりと言う。しかし私は首をつらしたためしがないので、実際に可能なのか確認していない。

きんこ

ターゲットのひとつ。基本点500ptsで1番高い。

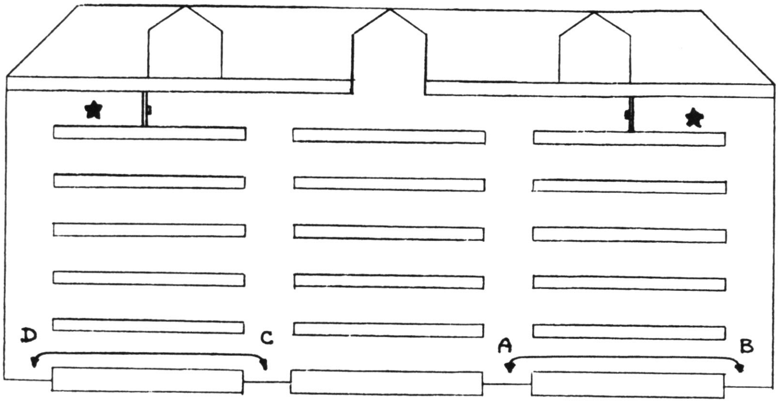
コイン

御先祖様の俗称。コインに見えるから。

御先祖様

各面で時間がたつと出てくるニャームコの先祖。おとし穴で一時的にマヒさせることはできるが、天下無敵。マッピーはトランポリン上でも触れたら死ぬ。別名コイン。
もともと、これは碁石であってコインではないのだが、"はかいし"と呼んでる人はいないようだ。
御先祖に対する最終兵器は"あなにはめる"しかない。

御先祖様をくらます。



御先祖様がでたら、すばやく★へ逃げると、御先祖様はどういう訳かA.B C.D間を往復するだけでおそってこない。ただし★へいくのがおくれると、御先祖は誘導されて★までくるので注意。上手くくらましたら、ミューキーズ、ニャームコをドアーでとばしてこすくせこく点をかせぐ。3日間もプレイし続ければ1000万PTSいくのであろうが、そこまでやる人はいないと思う。

サウンド

マッピーで使われている音（BGMを含む）は全部で20種。しかしテストモードで調べてもわかるが、プログラム内には23種入っている。つまり3種類使われていない音が入っているのだ。それはプレイによって聞くことはできない。

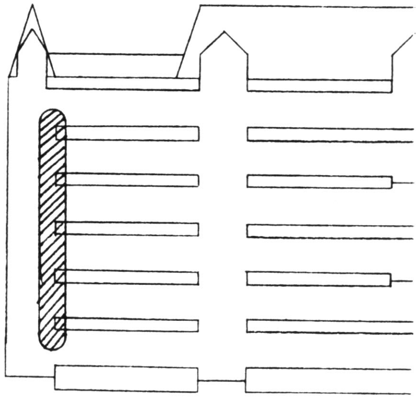
ジャンプ

トランポリンをはねること。　　cf：あるく

しりもち

ニャームコはふつうアタックetcによって攻撃を受けた時、後を向いて気絶するのだが、正面を向いたまま気絶することがある。この時すわりこんでいるので"しりもち"という。しりもちをつかせるにはマッピーでボディアタックをするのである。（ボディアタック参照。）ドアとニャームコとの距離が遠い方が成功率が高いが、下手するとニャームコがいきおいあまってフロアーからおちるか、マッピーが死ぬので注意。このテクニックはプレイ上有利な点はないのでやらなくていい。

ずれずれニャームコ



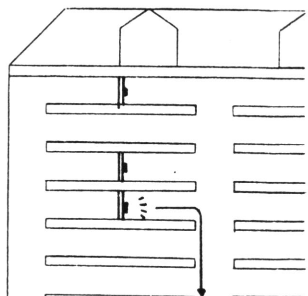
ニャームコがトランポリンの中心から.かなりずれてとんでる状態をいう.

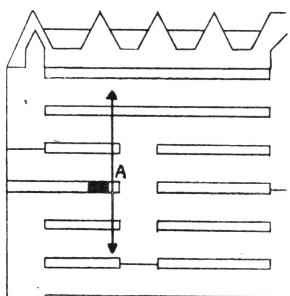
そのやり方は.1例をあげると.ベルのでてくる面で.右図の様な斜面部分にいるニャームコにベルをあてると.ずれずれになる.ただしニャームコがあまりずれすぎるとニャームコワープになってしまう.
ずれずれニャームコは.とんでるうちに自然に直るのでつまらない.やっても得にならないテク.

ずれずれミューキーズ

ずれずれニャームコと同様にしてミューキーズがずれる状態.やり方も同じ.

ずれずれマッピー





マッピーがトランポリンからずれてとぶこと.やり方は2通りある.まず手軽にやる方法は.1・2面あるいは16面…の屋敷で左側のフロアー(右図参照)のドアを使ってバックワープでマッピー自身をとばす.するとマッピーがいきおいあまってトランポリン上へおちる.この時ドアとマッピーの間隔が適当な所でやっているとずれるのだ.
ずれたマッピーは画面のスクロールが止まった状態からスライド現象を起こして直る.
もうひとつは14面でやるテクニック.右下図の様に行き止まりの手前にあるおとしあなで時限あけを行なって(あなをあける時は右側のフロアーへ着地すること) A地点のおとしあな手前のフロアーへのる.そしてレバーを右へたおすとマッピーはその場でジャンプする.これが別名フロアーとび.しかし4回とぶと死ぬのでふつうその後レバーを右へ倒してトランポリン上に立つ.(トランポリン立ち参照)
ハイテクニックとしてはここでずれずれマッピー.即ちフロアーとびとトランポリン立ちと並して化石も行なう.

スライド現象

画面が一瞬にして数ドットスクロール(流れて)して、ぶれた様に見える現象や、マッピーが数ドット一瞬間にして移動する現象をいう。
これはニャームコ屋敷がスクロールする範囲としない範囲(マッピーが常に画面中央にいる範囲とそれからはずれる範囲)の境い目でバックワープをすると、その後で再びその境い目に移動する時に起こる。
例としては1.2.16…面でずれずれマッピーをして、屋敷の右(又は左)のフロアーへ移動していく途中で見られる。

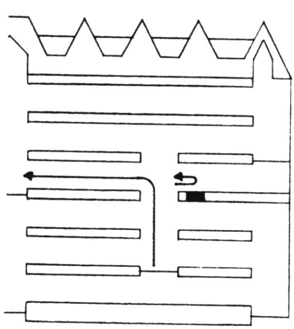
1000てん看板

隠れニャームコをクリアーした時にニャームコのあげるプラカードのこと。ニャームコが再び移動を始めると消滅してしまう。

1000てん看板誘導

ニャームコの1000てん看板が肩からはずれた現象(かたをはずす参照)が見られたら、すばやくスクロール(背景が流れる)させると、そのスクロールに合わせて看板が誘導移動する。

1000てん看板ワープ



1000てん看板をいきなり空中にだす技。13面でおとしあなを時限あけをする。ただしあけるフロアーは下から4番のフロアーで、のったらそのまま屋敷中央方面へ急ぐ。するとと当然時限あけされたおとしあなは画面のスクロールの為に画面の外へいってしまって見えなくなる。しかし、もしそのあなにニャームコがおちれば、看板が関係ない場所に現れて、消えるだろう。この技はニャームコの動きをよく予測し、おとしあなを通ると思う時にやってほしい。



この技も化石と並用して行なったりする。

ダウン

トランポリンを下降すること.　　　　cf：アップ

だすな6000×2

パワードアでニャームコ達をながした時に最高6000×2の表示が現れるが.実は1200ptsしか加算されない.したがって最高5000×2の加算までなのだ.

テレビ

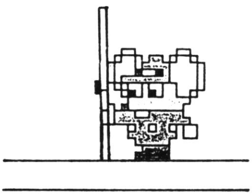
ターゲットのひとつ．200pts.

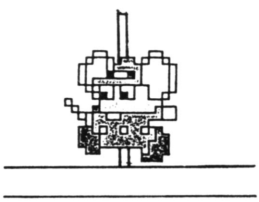
ドア

ニャームコ屋敷にあるノブ付ドア。パワードアとふつうのドアがある.

ドアにはさまる.

左側にノブがあるドアで、閉めた時にマッピーの警棒がドアにめりこむようにする.
そしてレバーを左へ倒すとドアをつきぬけていく.
ドアをつきぬけている状態を"ドアにはさまる"という.
右側にノブがあるドアでこれをするのは難かしいができないことはない.


(a)

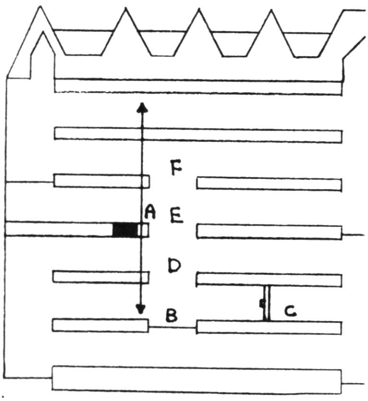

(b)



トランポリン

ニャームコ屋敷の上下移動の為のもの。緑、青、黄、赤 に変化する。

トランポリン立ち



トランポリンの上に立つ秘技。金庫手前のトランポリンの上を少し歩いて戻り再びジャンプして右側のフロアーのどこかに着地する（おとしあな時限あけ）。おとしあながあいたらA地点、に着地してレバーを右へはじく。するとフロアーとび＝ずれずれマッピーになるので、さらにレバーを右へ倒してBに立つ。御先祖様以外は触れても死なないのでCのドアを開閉してアタックで点をかせぐ。御先祖様がきたら、フロアーへ歩いていってトランポリンへ戻ると、ジャンプできるので金庫をクリアーする。

※ 着地するタイミングを遅らせてD.E.Fに立つこともできる。（空中に立つ）

トランポリン上でしぬ

普通トランポリン上でニャームコたちに触れてもミスにならないが、トランポリン立ちの技をする時に、時限あけをするフロアーを左側のフロアーに着地して行なった場合において、ずれずれマッピー、トランポリン立ちのいずれでもニャームコらに触れると死ぬ。だから時限あけは右側のフロアーを使ってすること。

ニャームコ



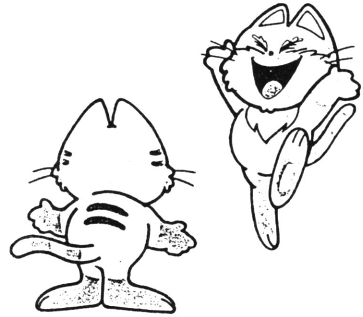
◀ これ

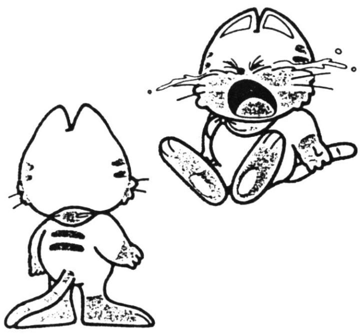
Cf：マッピー ▶



ニャームコ風船

ボーナスラウンドの2000PTSの青いふーせん。
そのうしろにはニャームコが隠れていて
割った途端に上へとびあがる。
ひとつしかでない。





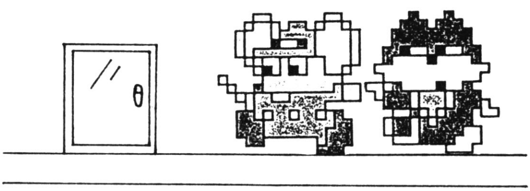
ニャームコやしき

ニャームコの家. 4タイプ12種ある. 赤・青・緑の3種の屋根がある.

ニャームコとすれちがう

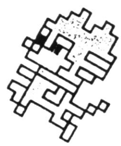
正面からニャームコがきた時に, マッピーと重なる瞬間にターゲットをとると, すれちがう.

ニャームコにおいぬかれる.



ニャームコに追いつかれる瞬間ターゲットをとると, ニャームコはマッピーをとおりこして去っていく.

ニャンタ



ミューキーズの旧称.

バージョン

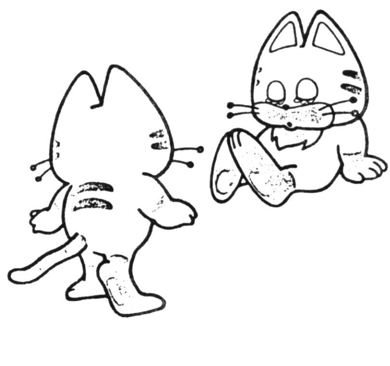
マッピーには2つのバージョンがある. 見分けるには, ミューキーズの名前がそれのものかニャンタとなっているかで見る. しかしミューキーズのバージョンが大半で, ニャンタのものは全国でも数台しかないと思われる.

パスチャレンジ

ボーナスラウンドをパスすること. 要はやるのがめんどくさいのでわざとおっちぬこと.

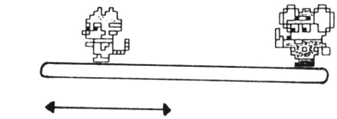
パソコン

ターゲットのひとつ. 基本点300Pts.

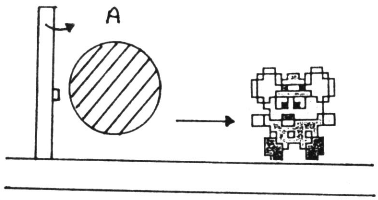


パターン

マッピーではパターンを使ってゲームをすることができる。しかし、厳密には、ノーマルパターンとリバースパターンが各面に存在する。
即ちラウンドが始まる時にミューキーズが左へ向かって歩く時と、右へいく時がある。
多くはノーマルパターンだが、たまにリバースがでることもある



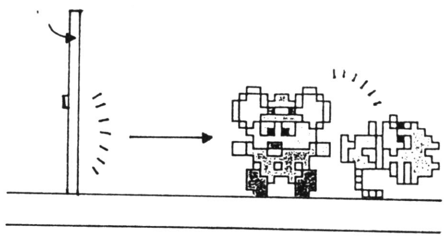
バックワープ



うしろへワープする基テク。A枠内でドアをあけると、マッピーははじかれてうしろへワープする。
又、ノブが反対側にある場合はマッピーを移動させながらやるとできる。止まっているとできない。 応用技：バックアタック。

バックアタック

バックワープをつかったボディアタック。
これを使いこなすプレイヤーは中級以上。
バックワープをした時にミューキーズetcに体当たりをする。50pts.
ニャームコにバックアタックetcの体当たりをすると"しりもち"をつく。
(しりもち参照)



パーフェクト

ボーナスラウンドで10000ptsとること。

ハーリィ

Hurryのメッセージが画面を横切ると、ミューキーズらのスピードが増し、2匹ふえる。
ラウンドが進むと早くハーリィがでる。

パワードア

7色に輝くドア。あけると1度だけミラクルウェーブがノブの方向へ流れる。

ひきぬく。

マッピーがトランポリン上ではねていて、下のトランポリンからミューキーズetcがぬけてきて上のトランポリンへくること。（かんつートランポリン参照）

ひっつき虫

ミューキーズがトランポリン上でマッピーと重なり、マッピーがフロアーへ着地する時にくっついてきてしんでしまう悲しい死に方。これを防ぐには、ミューキーズと重なってとんでいる時はさらにもう1、2回トランポリンではねればよい。（ミューキーズとマッピーの移動速度が違うことを利用するのだ）ミューキーズはマッピーと少しずれてくるからひっつき虫にならなくてすむ。

風船

ボーナスラウンドの200PTSふーせん。他にラウンド数表示用のふーせんも指す。

ぶたねこ

ニャームコの俗称。ぶたねこぶたねこぶたねこぶたねこぶたねこ・・・・

ぶっちぎり

ワープの俗称。ワープはミューキーズをぶっちぎることができる。

ふりむく。

御先祖様が突然フロアー上で方向転換すること。普通ニャームコ・ミューキーズも含めてフロアー上で方向転換することはないのに・・・へんだ。

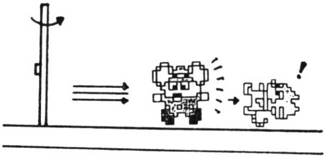
フロアー

ニャームコ屋敷の床のこと。短かいの長いの、行き止まりなど色々ある。

ベル

ベルをおとしてニャムコにあてると1000てん．ミューキーズは300てん．
御先祖様が出現する時ベルの音がする．

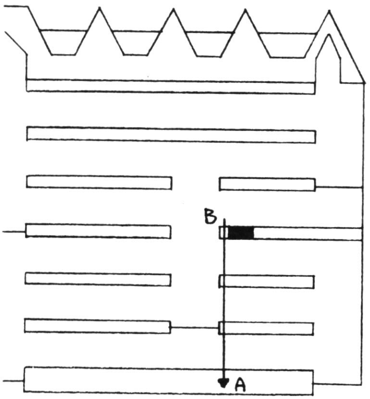
ボディアタック



ドアでワープしてミューキーズetcに体当たりをすること．
ごくまれに御先祖様をボディアタックによって，すり抜けることがある．
ばっくワープでボディアタックするのをバックアタックという．

ボディベル

マッピー自身がベルになりきりっ子してニャームコetcに体当たりする技．もちろん，ニャームコにあたれば1000てん．ミューキーズなら300てんはいるが，この技をやった後マッピーは死ぬ（おっちぬ）ので，やってもむなしい技．
そのやり方を説明すると，
13面の金庫手前のおとしあなにすこし歩いていって引き返し　時限あけをする．
そして再びB地点へ乗ってレバーを左へはじく．
するとマッピーはその場で下へ落下していって，
A地点のフロアーにめりこんでおっちぬ．
しかし，その落下中にニャームコ，もしくはミューキーズにあたれば「ピン！」というベルに当たった音がして，1000PTS・300PTSの表示がでるのだ。



ボーナスラウンド

3.7.11.15…面にある10000てんしかくれないたいくつなラウンドのこと．

マイクロウェーブ

パワードアをひらくと1度だけでる波のこと．200-10000PTSの得点をとることができるが，1匹も猫を波に乗せないと0PTS．

マッピー

ナムコのロボット．

マッピーの居留守

マッピーがROUND1のはじめに出現しないこと。いつまでまっても家の中に入ってこないので、ゲームは進行せずSWICHを切るしかないという悲劇。
ごくまれに起こる現象。

マッピー255匹

マッピーを255匹に増やす最高級テクニック。御先祖様に触れる瞬間、トランポリンをやぶいておちる。ただしマッピーのストック（予備）が0の時に限る。
タイミングをとるのが非常に難かしい為、パターンでも作らない限りは任意に行なうのは不可能に近い。

ミューキーズ

ニャームコの子供達。でっ子。旧称ニャンタ。1匹ずつに名前が付いているのだが、極秘の為、ナイショ。

ミューキーズに追いつく。

1番、アホな死に方。

ミューキーズの長

"長"とは"おさ"、即ち隊長のこと。7匹のミューキーズのうち1匹だけやたらしつこいのがいる。そいつが長だ。
これを見分けるのは、行動パターンがマッピーに確実にくっついてくるのを見る他に、パワードアで流した時に1番初めに屋敷中央から降りてくる奴だという方法もある。長は悪法意猫物だ！

ミューキーズ誘導

ミューキーズにハサミうちをされないように何回も同じトランポリンでジャンプをくり返してミューキーズが全部寄ってきたらフロアーを歩くという、初心者向けテク。

ミューキーズワープ

ずれずれミューキーズのずれが激しいと画面の下方へ落下して消えて、屋敷中央から出てくる。ニャームコワープも同様の現象である。

無限増え

9940000PTSを超えると、何かしら得点する度にマッピーが1人増える。255匹まで増えて、0匹に戻り、そしてまた1人ずつ増えていく。こんなに楽しいことはない！

めりこむ

ニャームコが屋敷中央から降りてくる時、そこがフロアだと、時々、フロアーに足がめりこんでいる時がある。それだけの現象。得も何にもない。

モナリザ

ターゲット。基本点400PTS。何故か2つある！

屋根裏

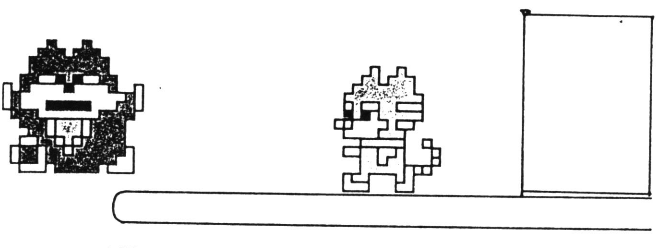
原則的に家の4タイプ中3タイプは屋根裏が通行可になっている。しかしあまり利用価値がない。

ラウンド

1～255ラウンドまであり、0ラウンド＝オープニングである。255ラウンドをクリアーすると、オープニングに戻る。

ラジカセ

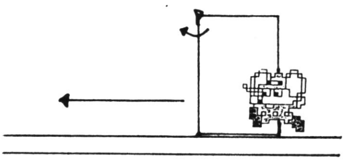
ターゲットのひとつ。基本点100PTS。1番安いターゲットなので早くクリアーした方がよい。



ランク

ナムコのビデオゲームは機械内部のディップスイッチによって難度が変化する. マッピーもそうである. 1番易しいのがRANK H, 次がA.B.C.D.E.F.Gとなっており. RANK Gの場合ラウンド1で既にRANK Hの17ラウンドと同じ難度になっている.

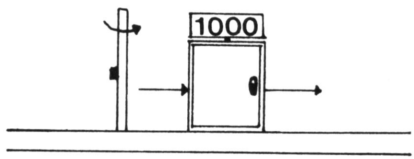
ワープ



マッピーがドアに少しさしかかった時にドアを閉めて. 自身をはねとばす技.
別称. ぶっちぎり.
この技を使いこなせないと10万PTSを出すのも困難極める程重要かつ基本的な技.

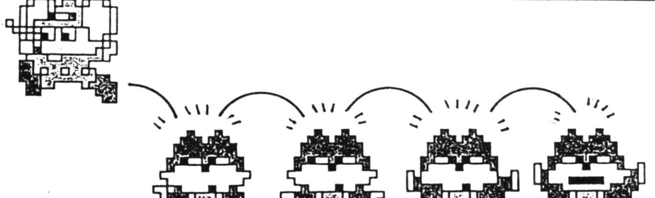
ワープ1000てん取り.

ワープによって隠れニャームコをクリアーすると. ターゲットは残って1000てんだけ取れる. ターゲットはあとで倍率を高くしてからとるのである.



おしまい。

まっぴい



© CHACK'N



ゲームフリーク VOL7は、要望の多かったマッピーバグ&テク編。題して"マッピー辞典"です。まるっきりマッピー本になってしまったのは少しやばかったかな…
マッピーのファンでなかった人、これ読んで是非チャレンジしてみて下さいね。おもしろいんですよ。
それから、この辞典にのってないバグやテクをあみだした人はゲームフリークへ連絡下さい。まってますよー。
VOL8はイスパイアルの終極etcの予定です。

BACK NUMBER

		頒価（送料）	残部
VOl.1	タイトーゲーム型録	200円（170円）	∞冊
VOl.2	ゼビウス解析	250円（170円）	∞冊
VOl.3	バーニンラバー解析	250円（170円）	∞冊
VOl.4	チャンピオンベースボール	SOLD OUT	0冊
VOl.5	マッピー.P.ポジション	SOLD OUT	0冊
VOl.6	ジッピーレース	SOLD OUT	0冊
VOl.7	マッピー辞典	250円（170円）	300冊
VOl.8	イスパイアル終極	250円（170円）	300冊
Extra:	ゼビウス1000万点への解法	300円（200円）	200冊

申し込みは、それぞれの頒価と送料を足した金額の為替（何も書かないで！）をゲームフリークへ送って下さい。会員の方は会員番号を明記して下さい。

From Str

STRは私め田尻のペンネームです。個人的にちょっと書こうと思うんです。
私、今度ビデオゲームを買おうと思っているんです。ゲームはどんなのでもいいけど、ドラキュラ（昔こった）とか比較的昔のでいいんだよね。会員、その他の人で安く売ってくれる人がいたらなーと思ってます。もちろんカラーのテーブルタイプです。だから少しあつかましいかもしれないけど、売って頂ける人は連絡して下さいね。
話、変わるけど、会員が150名になりました。学生の身の私でありながら、ゲームをするヒマもなくなる程忙がしくなっています。だけど自分が150人を引っぱっていると思うとルンルンですね。これから、もっと会員増やして、全国各地にゲームフリーク支部をつくろうね。始めは石黒君（ISG）と2人だけだったなんて夢みたいな今日この頃です。ではまた！



ビデオゲーム専門誌
ゲームフリーク　通巻第7號

制作 = ゲームフリーク
企画 = TAJI CORP. 1983
發行 = 東京都町田市南大谷241-17-2
編集 = 田尻 智
初版發行 = 1983年10月30日

乱丁・落丁はやりすぎに注意しましょう.　¥250

